SHVC-V2

スーパーファミコン®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

Dungeon Master



ダンジョン・マスター
取扱説明書

このたびはビクター音楽産業株式会社のスーパーファミコン専用カートリッジ「ダンジョン・マスター」をお買い上げいただきありがとうございます。ゲームの前には、この取扱説明書をよく読んで正しい使用法でご愛用ください。なお、この取扱説明書はたいせつに保管してください。

使用上の注意

- ●ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- ●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- ●長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- ●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- ●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- ●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- ●スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生じるため、接続しないでください。

Dungeon Master

I N D E X

1. STORY

アナイアス山麓のダンジョンの中で、熱心に修行を重ねているひとりの若者がいた。その若者の名はセロン。いままで何度となく、戦争や不和から人民を救い、世界中の人々から敬愛と賞賛を集めている大魔道士グレイロードの、ただひとりの弟子である。

セロンの師であるグレイロードは、かねてより、このダンジョンに研究室を設け、パワージェム(力の玉)を解き放つ呪文の研究に没頭していた。

“パワー・ジェム”とは、遙か太古の昔に氷河を溶かし、その中から小人、妖精、人間、ハイロードさえもを、この世に生んだと伝えられ、命の源とも呼ばれている伝説のパワーのことである。そして、そのパワーは、グレイロードの持っているファイアースタッフ(炎の杖)と合体することで、ファイアースタッフに真の力を蘇えらせることができると、グレイロードは信じていた。

セロンは、息苦しさを感じて目を覚ました。そこは、眠りについたはずの部屋ではなく、ダンジョンの前であった。

気が付くと、彼の体は存在せず、意識だけが宙に浮いているではないか。

「これは夢だ」

すると、

『夢ではない』

と、グレイロードの声がした。

「先生ですか」

見ると、彼の目の前にほの白い光の玉が現れ、グレイロードの影が、ぼんやりと浮かんでいた。

『わしは、もうグレイロードではない。ロードリブラスルス。わしの新しい名前じゃ』

謎めいた師の言葉や、このただならぬ状態に困惑しているセロンに対して、グレイロード、いやロードリブラスルスは暗く沈んだ声で、実に恐ろしいことを語り始めた。

『月の満ち欠けを、どれほど数えただろうか‥‥。ついに、わしは発見したのじゃ。いや、したと思ったのじゃ。』
「えっ。あのパワージェムを解き放つ呪文をですか？」
『そうじゃ、しかし、そのために、わしは大変なことを引き起こしてしまった。呪文は間違っていたのだ。間違った呪文のエネルギーが、パワージェムに注ぎ込まれたため、爆発が起きた。その爆発は単なる爆発でなく、物質宇宙、時間宇宙の別なく、全宇宙の秩序を粉々にしたのだ。
それればかりか、恐ろしいことに‥‥』
グレイロードは、一瞬、先を言い淀んだように見えたが、話を進めた。
『実に恐ろしいことだが、わしに宿っていた、誰にでもある小さな悪の心が、わしの体から分裂して、ついに、ひとつの魂として存在し始めたのだ。
やつは、自分のことをロードカオスと名乗っている』
『自由を得た悪の心は、いま、悪事の限りをつくしておる。そして、やつは今、爆発でわしが失ったファイアースタッフを探している。もしも、やつがファイアースタッフを見つけ、その上、パワージェムを解き放つ呪文を発見したら、ファイヤースタッフは強大な力を持ち、世界はやつの思うままになってしまう。だが、やつは、まだパワージェムを解き放つ呪文を知らない。まだ、発見してないのだ。
しかし、わしは爆発の後で正しい呪文を発見した。』
『だが、わしには存在がないために、ダンジョンに入って行くことができない。そこで、おまえに来てもらったのだ』

「しかし、わたしも実体がなくなってしまったのですよ。どうしたら‥‥」
セロンが言い終わるのを待たず、
『いや、おまえには、わしにできぬことを、することができる。わしは、これまで数多くの勇者をダンジョンに送った。しかし、やつによって殺されてしまった。やつは、見せしめとして、そのうちの24人を鏡に閉じ込め、勇者の館と呼ばれる部屋に吊している。彼らは、鏡の中で身動きもできず、生きているものとも、死んでいるものともつかぬ状態にされているのだ。おまえは、その勇者を蘇えらせ、ファイヤースタッフを取りもどすのだ』

「わたしには、まだ、そんな力が備わっていません」
『いや大丈夫だ。ただし、蘇えらせることのできる勇者は4人までだ。おまえは、おまえの高度な知識と技で、勇者たちをファイヤースタッフへと導くのだ』

「どうやって、その4人を選ぶのですか」
セロンが、悲鳴にも似た声で質問したとき、突然、ロードリブラスルスの光の玉は砕け散り、強い風が、全てを土ぼこりで隠してしまった。
「どうすれば‥‥」
セロンの声だけが、かすかに響いた。

2. ゲームの目的

あなたは、大魔道士グレイロードの弟子、セロンとなり、今はロードリブラスルスと名乗る師の命令に従い、ダンジョンに入って行きます。

ダンジョンでは、まず、勇者の館と呼ばれる部屋に行き、鏡に閉じ込められている24人の勇者の中から、4人までの勇者を選び出し、見えない存在となって彼らの冒険を助けながら、ロードカオスより先にファイヤースタッフを探し出します。

そして、それをロードリブラスルスに渡し、世界に平和を……

しかし、セロンであるあなたは、もう一度良く考えてみることが必要です。

ロードカオスとは、古代の魔法用語で“混沌の権化”を表し、その反対にロードリブラスルスとは、“秩序を回復する者”という意味を持ちます。大魔道士であるグレイロードは、混沌と秩序をバランス良く持ち合わせた真の聖者です。と、いうことは、自らをロードリブラスルスと名乗る彼の言葉を全て信用しても……

どちらにしろ、この世に秩序を取り戻し、平和な世界にするためには、パワージェムにより真の力を取り戻したファイアースタッフの強大な力で、暗黒の魔王ロードカオスを倒すしかないのです。

カオスの打倒こそが、勇者に、そして、あなたに課せられた使命なのです。

3. コントローラーの基本操作

基本的な操作方法

ダンジョン画面、インフォメーション画面のくわしい操作は、6ページおよび8ページをご覧ください。

✚キー：移動

Ⓐボタン：キャンセル

Ⓑボタン：決定

Ⓨボタン：ダンジョン画面←→インフォメーション画面のきりかえ

Ⓧボタン：ダンジョン内移動←→ポインター移動、変更の補助

(START)ボタン：ポーズ（一時停止）／セーブ

(SELECT)ボタン：ムーブモードのON／OFF

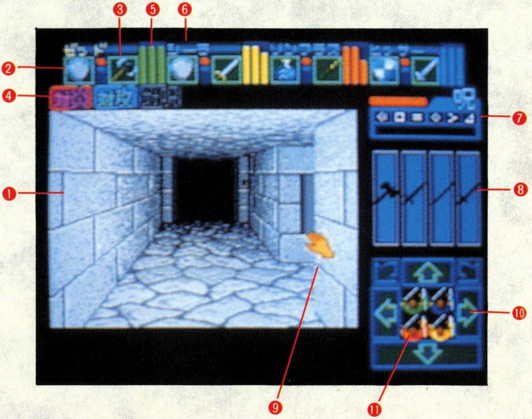
4. 画面の説明

4.1　ダンジョン画面

●画面の出し方

ダンジョン内のようすは、３Ｄで表現されています。この通常の画面をダンジョン画面とよびます。他の画面からはⓎボタンまたはⒶボタンでもどります。

●画面の説明



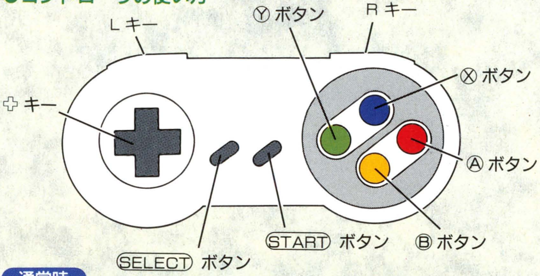
❶ダンジョン内
❷レディハンド
❸アクションハンド
❹防御表示
❺体力グラフ
（左からヘルス、スタミナ、マナ）
❻勇者の名前
❼呪文メニュー
❽攻撃メニュー
❾ポインター
❿ムーブメニュー
⓫隊列メニュー

▶ポインター

ダンジョン部分や持ち物部分などでは、“手”の形を、攻撃メニュー、呪文メニューでは、“三角”の形をしています。

手のポインターはリーダーの手を表し、三角のポインターの色は体力グラフの色と対応しています。

●コントローラの使い方



通常時

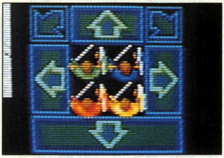
✚キー：ポインターの移動（ふつう）
✚キー＋Rキー：ポインターの移動（おそい）
Ⓧボタン＋✚キー：ダンジョン内の移動
Ⓧボタン＋Rキー：ダンジョン内の方向転換（右を向く）
Ⓧボタン＋Lキー：ダンジョン内の方向転換（左を向く）

Ⓐボタン：キャンセル
Ⓑボタン：決定　／　物をとる、おく
Ⓨボタン：ダンジョン画面←→インフォメーション画面のきりかえ
STARTボタン：ポーズ（一時停止）　／　セーブする
SELECTボタン：ムーブモードのON／OFF

ムーブモード時

✚キー：ダンジョン内の移動
Rキー：ダンジョン内の方向転換（右を向く）
Lキー：ダンジョン内の方向転換（左を向く）
Ⓧボタン＋✚キー：ポインターの移動（ふつう）
Ⓧボタン＋✚キー＋Rキー：ポインターの移動（おそい）
Ⓨボタン：ダンジョン画面←→インフォメーション画面のきりかえ

●ムーブメニューの使い方



ポインターを「⬆」「⬇」「⬅」「➡」の矢印に合わせて、Ⓑボタンをおすと、矢印の方向に移動することができます。「↶」「↷」は左右への方向転換です。
通常モード時、ムーブモード時、どのモードの時でもムーブメニューは使うことができます。

ゲームになれてくるとムーブメニューを使うより、コントローラーの操作だけでパーティーを移動させた方が、攻撃の際スピーディーに行動でき、便利です。

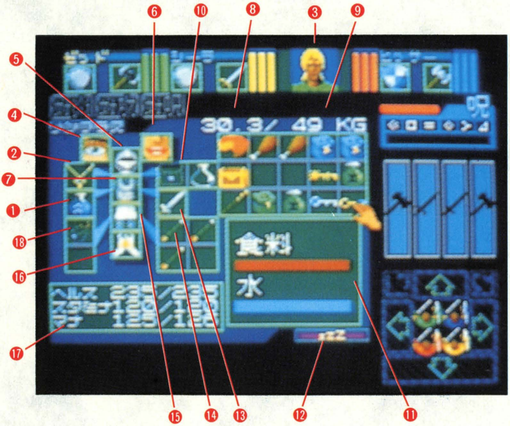
4.2 インフォメーション画面

●画面の出し方

ポインターを画面上部の勇者のところへ合わせⒷボタンをおすと、その勇者のインフォメーション画面が出ます。ただⓎボタンをおすとリーダーのインフォメーション画面が表示されます。

インフォメーション画面上で、ほかのメンバーのもちものを見たいときには、RキーまたはLキーで順に画面を出す方法と、見たいメンバーの体力グラフにポインターを合わせⒷボタンをおして画面を出す方法があります。

●画面の説明

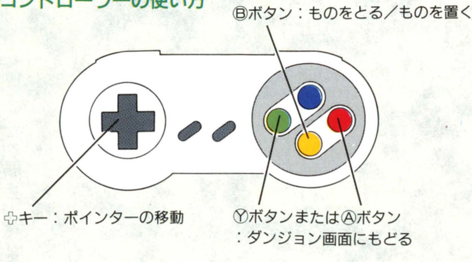


❶レディハンド	❼胸	⓭アクションハンド
❷首	❽もちものの総重量	⓮矢筒
❸現在、選ばれている勇者の顔	❾制限重量	⓯腰
❹目アイコン	❿バックパック	⓰足
❺頭	⓫食料グラフ	⓱体力値
❻口アイコン	⓬スリープアイコン	⓲ポーチ

❶レディハンド	ひかえ手
⓭アクションハンド	攻撃手
❷首、❺頭、❼胸 ⓯腰、⓰足	防具などを身に着けます。もちろん、その部分に合ったものしか着けられません。ケガをすると、その部分がケガの表示に変わります。

❹目アイコン	物をくわしく知りたいときは、物をポインターに取って、この目アイコンに重ね、Ⓑボタンをおします。重さや、何か特別なことがあれば、その内容を表示します。素手のまま目アイコンのところでⒷボタンをおすと、その勇者の能力値画面が表示されます。
❻口アイコン	物をポインターに取って、この口アイコンに重ね、Ⓑボタンをおすと、物を食べることができます。もちろん、食べることができる物しか食べられません。
❽もちものの総重量 ❾制限重量	もちものの総重量が、制限重量に近付いてくると、文字の色が黄から赤へと変化します。パーティーの移動するスピードがだんだんとおそくなり、また、スタミナも消費します。
❿バックパック	大小にかかわらず、17個の物が、何でもおさめられるバックです。
⓫食料グラフ	食料、水が不足するとグラフの色が黄から赤へと変化します。そのままにしておくと死にいたりますので、早めに物をたべたり、水を飲んだほうが良いでしょう。
⓬スリープアイコン	ここにポインターを合わせてⒷボタンをおすとパーティーの全員が眠りにつきます。眠ることによって、ヘルス、スタミナ、マナを回復することができます。目をさませたいときには、Ⓐボタンをおします。眠っている間に、敵におそわれると自動的に目をさまし、画面はダンジョン画面に変わります。
⓮矢筒	短剣、矢などの飛び道具をおさめるところです。ここに入れておくと、戦闘時には自動的に必要な手に補充されます。
⓱体力値	画面上部の棒グラフよりもくわしく体力がわかります。"／"の左が現在の値、右が最高値です。最高値は、レベルによって変化します。
⓲ポーチ	細かいものをしまうのに便利です。

●コントローラーの使い方



4.3　能力値画面

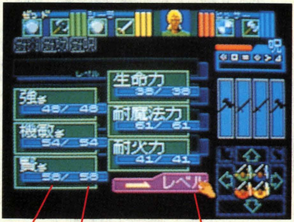
●画面の出し方

　まず、Ⓨボタンをおして、インフォメーション画面を出します。次に、ポインターを目アイコンに合わせてⒷボタンをおすと、能力値画面が表示されます。

●画面の説明

▶“／”の左が現在の値、右が最高値です。最高値は、レベルによって変化します。
▶Ⓐボタンでインフォメーション画面にもどります。

※能力値については、12ページ「勇者の能力値」を参照してください。



4.4　レベル表示画面

●画面の出し方

　能力値画面、右下にある「レベル」にポインターを合わせてⒷボタンをおします。

●画面の説明



ポインターを、見たい特殊能力のワクに合わせてⒷボタンをおすと、レベルゲージが現れます。レベルゲージは、各特殊能力のレベルを15段階のゲージで表示します。ゲージが上がると、ランクも上がります。
※レベルについては、12ページ「勇者の特殊能力レベル」を参照してください。

5. 勇者の選択

5.1　勇者を選ぶ手順

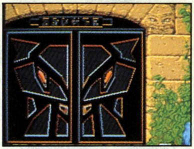
このゲームは、4人までのパーティーを組んで進んでいく形式のゲームです。まず最初にパーティーを組まないことには、何も始まりません。手順に従って、パーティーを編成してください。

【手　順】



❶ゲームを起動させる

スーパーファミコン本体にカセットを差込み、電源を入れます。
タイトル画面で(START)ボタンをおし、次に「NEW GAME」でⒷボタンをおします。

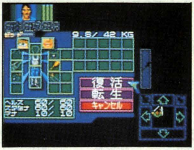


❷ダンジョンの入口



❸「勇者の館」に行く

ダンジョンに入って少し行くと、このダンジョンで命を落とした24人の勇者の魂が鏡に閉じ込められているところがあります。この24人の中から勇者を選択します。



❹勇者を見極める

鏡の前に立ち、鏡にポインターを合わせてⒷボタンをおすと、勇者の持ち物、体力値を見ることができます。この画面上で、ポインターを目アイコンに合わせてⒷボタンをおすと、能力値を見ることができます。また同じように、能力値の画面上で、ポインターを「レベル」の文字に合わせてⒷボタンをおすと、勇者のレベルを見ることができます。

❺勇者を選ぶ

勇者の見極めが終わったら、その勇者をパーティーに加えるかどうかを決めます。パーティーに加えたい場合には「復活」か「転生」を、そうでない場合には「キャンセル」にポインターを合わせてⒷボタンをおします。

▶「復活」は、体力や特性値が、今のままの状態で生き返らせることです。一方、「転生」は、今までの状態を全て白紙に戻し、新たに生まれ変わらせることです。そのため、「転生」を選ぶと、新しい名前をつけてやらねばなりません。また、どちらを選んでも、勇者が成長して行くことには、変わりありません。



▶名前のつけ方

ポインターを文字に合わせⒷボタンをおすと1文字決定です。8文字までの名前をつけてください。終わったら、「ED」をおします。

❻パーティーの人数分勇者を選ぶ

❺の方法で、4人までの勇者を選びます。必ず4人選ぶ必要はありません。

❼さあ、これからがほんとうの出発です！

パーティーの編成ができたら、いよいよダンジョンの奥深くわけ入り、冒険の開始です。

5.2　勇者の能力

●勇者の体力値

勇者は、"ヘルス""スタミナ""マナ(魔法のエネルギー)"の3つの体力値によって特徴づけられています。それぞれの値は、ダンジョン画面では棒グラフで、また、インフォメーション画面では数値で表されます。

ヘルス	肉体的な強さを示します。この値が0になると、勇者は死んでしまいます。
スタミナ	精神的な強さを示します。この値が最大値の半分以下になると、勇者の全体的な能力が低下します。
マナ	魔法を使うために必要なエネルギーの値を示します。

●勇者の能力値

勇者は、さまざまな能力を持っています。能力値画面でその値を見ることができます。また、冒険の中で経験を積むことにより、能力を発達させることができます。

強　さ	値が高いほど、武器による攻撃力が高くなります。また、重い鎧など、身に着けられる物も増えます。
機敏さ	値が高いほど武器などの取り扱いがうまく、また、敵の攻撃をかわすことも、うまくなります。忍者の特殊能力を持つ者は、他の勇者よりも、機敏さが高くなっています。
賢　さ	値が高いほど呪文の修得が早く、マナの回復も早くなります。
生命力	値が高いほどケガの治りが早く、また、傷つきにくくなります。
耐魔法力	魔法の攻撃に対する抵抗力を表わします。
耐火力	火に対する抵抗力を表わします。

●勇者の特殊能力レベル

勇者はみな、ファイター（戦士）、ニンジャ（忍者）、ウィザード（魔法使い）、プリースト（僧侶）の、４つの職業に代表される特殊能力を備えています。特殊能力は、15段階のレベルで表され、レベル表示画面で見ることができます。

ファイター	大型の武器をあやつる能力に優れ、一般に、他の職業の者よりも体力があります。
ニンジャ	正確さを要する武器の使用に優れ、手先が大変に器用であるとされています。
ウィザード	戦闘において魔法の力を自在にあやつることができます。
プリースト	治療の専門家です。魔法の力によって体力の回復や、その他さまざまな治療をおこないます。

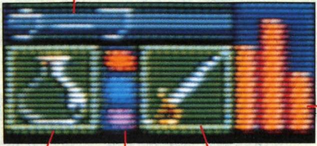
▶15段階の等級

低
↑
- ネオファイト
- ノービス
- アプレンティス
- ジャーニーマン
- クラフトマン
- アーティザン
- アデプト
- エキスパート
- ロー・マスター
- ウム・マスター
- オン・マスター
- イー・マスター
- パル・マスター
- モン・マスター
- アーク・マスター

↓
高

6. 勇者のコントロール

6.1　勇者の個人データ



❶名前　勇者の名前（リーダーは黄色文字）

❷アクションハンド

向かって右の手は、アクションハンド（攻撃の手）です。
武器やその他の攻撃用具を持つための手で、攻撃用具には、それぞれに独特な能力があるため、よく慣れる必要があります。

❸レディーハンド

向かって左の手をレディーハンド（ひかえの手）と呼びます。
例えば、この手に弓やクロスボウの矢を持たせます。弓やクロスボウなどは、矢をレディーハンドに持っていないと使うことができませんし、こうしておくと、矢を放つたびに、自動的に新しい矢を矢筒から引き抜いて用意します。

❹体力グラフ

3本の棒グラフは、左から“ヘルス”“スタミナ”“マナ”を表わしています。体が傷つくとヘルスが下がり、0になると死んでしまいます。スタミナが半分以下になると、勇者の全体的な能力が減ります。魔法を使うとマナが下がります。

※棒グラフの色は、それぞれの勇者を表す色、いわばパーソナルカラーとなっています。攻撃や呪文を唱える場合の操作に関係することを覚えておいてください。

❺防御インジケータ

魔法や薬などで、メンバーを防御することができます。インジケータの色で、今の防御の状態を表します。個人データの左下に文字でも表示されます。

赤	対炎	火炎シールド（ファイアーボールなどの火や熱から防御する）
青	対攻	攻撃シールド（モンスターの攻撃から防御する）
紫	対呪	呪文シールド（呪文攻撃から防御する）

6.2 リーダーのできること

リーダーは、あなたの意志を、直接受け取ってくれる人物です。リーダーは、パーティーが発見した物を拾ったり、扉（とびら）を開けたり閉めたり、そのほか、さまざまな直接行動をとることができます。リーダーを変更するときは、新しくリーダーにしたいメンバーの名前にポインターを合わせて、Ⓑボタンをおしてください。リーダーは、名前が黄色で表示されます。

●物を拾う

物を拾うときは、ポインターをその物に合わせてⒷボタンをおします。ダンジョン内に見えているすべての物が、その場で拾えるわけではありません。遠くにあるものは、そこまで行かなければ、取ることができません。

●物を置く

物を拾うのと反対に、物を置くことができます。ポインターに物を持ち、置きたい場所に移動させてⒷボタンをおします。

●物を投げる

リーダーはまた、物を投げることもできます。投げ方は、物を拾い、ダンジョン画面の上の方まで持ち上げて、Ⓑボタンをおすだけです。これをくり返すことによって、投げ方が次第にうまくなっていきます。

●器具を操作する

リーダーは、レバーを動かしたり、ボタンをおしたりといった、ダンジョンの中で要求される、さまざまな器具の操作がおこなえます。壁に取り付けられた器具を操作するときは、その器具の前に立って、器具にポインターを合わせ、Ⓑボタンをおします。はなれた位置からは操作できません。また、鍵のような特別な道具を必要とする場合もあります。そのときは、手に鍵を持ち、それを器具のところへ持っていってⒷボタンをおします。

●水をくむ

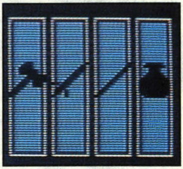
水は、冒険を続けるための必須アイテムです。水は、フラスコか皮袋に入れて持ち運びますが、補給が必要です。水の補給は泉でおこないます。フラスコや皮袋をポインターに持ち、泉のところでⒷボタンをおすと、水をくむことができます。

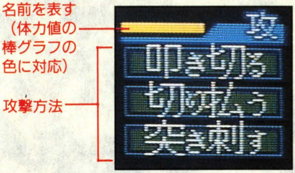
6.3　勇者の攻撃

モンスターと戦う時には、攻撃をします。攻撃は、攻撃メニューの中から攻撃する勇者と攻撃方法を選びます。

攻撃は、ひとりの勇者が続けて、または、続けて別の勇者がすることも可能です。そうしないと、敵の攻撃を次々と受けることになってしまいます。

武器／道具に慣れてくると、同じ武器／道具でも、それを使って、いろいろな技が使えるようになります。





▶攻撃を１回すると、次の攻撃ができるまでに、少しだけ時間が必要となります。そして、その時間は武器とその攻撃方法によって異なります。次の攻撃ができるようになるまでの間、攻撃メニューは暗く表示されます。

【攻撃の手順】

❶攻撃メニューから勇者を選ぶ

攻撃メニューは、メンバーのアクションハンドに持っている道具が表示され、並びは、上部の個人情報の順と同じになっています。

攻撃メニュー上の、攻撃をさせたい勇者の武器にポインターを合わせてⒷボタンをおします。

❷攻撃方法を選ぶ

攻撃メニューが、そのメンバーがその武器／道具ですることのできる攻撃方法の表示に変わります。攻撃方法のひとつにポインターを合わせてⒷボタンをおします。

※Ⓐボタンをおすと、もとの攻撃メニューにもどる

6.4　呪文の唱え方

ダンジョン・マスターの特徴に魔法があります。魔法はすべてシンボルを組み合わせた呪文を唱えることで実行します。

呪文は、体にたくわえられた魔法のエネルギー“マナ”を消費して、さまざまな魔法現象を引き起こします。

どのメンバーも、呪文を覚えることができますが、呪文を唱えられるようになるには、修行を積まなければなりません。
マナの量が少ない初心者は、低いレベルの呪文しか唱えることができません。修行を積むことによって、次第に高いレベルの呪文が使えるようになっていくのです。



【呪文の手順】



❶まず、誰が唱えるのかを決める

名前を表す色の部分に、ポインターを合わせてⒷボタンをおすと、次々とメンバーの色が表示されます。呪文を唱えさせたいメンバーの色が出るまで、Ⓑボタンをおします。

❷シンボルを選ぶ

表示されているマークは、呪文を構成する魔法の文字、“シンボル”です。これを順番に並べて呪文を作ります。



はじめにパワー・シンボルを選ぶ

最初に表示されている6つのシンボルは、パワー・シンボルと呼ばれ、呪文の力の大きさを決めるシンボルです。まずは、このパワー・シンボルを選びます。必要なシンボルに、ポインターを合わせてⒷボタンをおして選ぶと、そのすぐ下のワクの中にシンボルが表示されます。



❸他のシンボルを選ぶ

パワー・シンボルを選ぶと、次にエレメント・シンボルの6つが表示されます。パワー・シンボルと同じ要領でシンボルを選びます。選ばれたシンボルは、下のワクの中に並んでいきます。

エレメント・シンボルを選ぶと、次にフォーム・シンボルが、そして最後にクラス／アライメント・シンボルが6つづつ表示され、選べるようになります。

▶もし、呪文の構成を間ちがえたときは、Ⓐボタンをおしてください。ただし、これを選んだときに使ったマナは、戻りません。



❹呪文を唱える

シンボルを並べ終わったら、そのワクにポインターを合わせてⒷボタンをおします。これで、ここに書かれた呪文が唱えられます。

▶ある程度以上のレベルに達していない者が唱えても、効果を現わさない呪文もあります。その時には、画面にメッセージが表示されます。
▶また、何か特別な道具を手に持ってなければならない呪文もあります。たとえば、治療の薬を作る呪文を唱えるときは、空のフラスコを持っていなければなりません。

6.5 隊列について



ダンジョン画面の右下にある隊列メニューは、ダンジョンを歩くパーティーを上から見たところの図です。メンバーの色は、体力値の棒グラフの色に対応しています。

配置も、重要なポイントです。例えば、剣を持ったメンバーが前列にいないと、戦闘時に剣が届かない、ということになります。

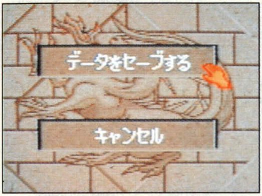
メンバーの配置を移動するときは、移動させたいメンバーにポインターを合わせてⒷボタンをおします。すると、ポインターは移動する人の形に変わりますから、それを新しく配置させたい場所に合わせて再びⒷボタンをおしてください。

▶モンスターは、いつも前方からおそってくるとは限りません。横や後方からおそわれた時には、モンスターに近いメンバーがその方向を向き、隊列メニューでその状態を確認することができます。戦闘が終ってもメンバーの向きはそのままです。そのメンバーをもとの向きにもどすには、ポインターを隊列メニュー上のメンバーに合わせてⒷボタンをおして選び、再度Ⓑボタンをおします。

7. セーブ／ロード

7.1 セーブ





ゲーム中、(START) ボタンをおすと、セーブ画面になります。ポインターを✥キーで「セーブメニューに入る」に合わせてⒷボタンをおし、セーブメニューに入ります。
次にポインターを「データをセーブする」に合わせてⒷボタンをおすと、データをセーブすることができます。
［セーブ終了］のメッセージが出たら、ポインターを「ゲーム画面に戻る」または「ゲームを終了する」に合わせてⒷボタンをおします。

7.2 ロード



次にゲームを始めようとするとき、タイトル画面に「NEW GAME」「LOAD GAME」と表示されます。最初からゲームを始めたいときには、「NEW GAME」を、セーブしたところから始めたいときには、「LOAD GAME」を✥キーで選び、(START)ボタンをおします。

※注意
セーブには時間がかかります。
［セーブ中］が出ている間に電源を切ったりするとセーブデータがこわれてしまいます。
必ず［セーブ終了］が出たことを確認してください。

8. 24人の勇者

8.1 勇者の一覧

	名　前	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード	戦士	忍者	僧侶
	アレックス	50	57	13	46		3	
	アジジ	61	77	7	48	2	3	
	ボリス	35	65	28	38		2	
	チャニ	47	67	17	40	2		
	ダルー	100	65	6	50	3		
	イライジャ	60	58	22	44	2		3
	ガンドゥ	39	63	26	42		3	
	ゴスモグ	60	55	18	42			
	ハルク	90	75	0	54	4		
	ホーク	70	85	10	46	2		3
	ヒッサー	80	61	5	57	3	2	
	イアイドー	48	65	11	45	3		2
	リーフ	75	70	7	47	3		2
	レイラ	48	60	3	42		4	
	リンフラス	65	50	12	49	3		
	モウファス	55	55	19	44			4
	ナビ	55	65	13	43			3

魔法使い	強さ	機敏さ	賢さ	生命力	耐魔法力	耐火力	持ち物
2	44	55	45	40	35	40	スリング、レザーチョッキ、レザーズボン、スエードブーツ
	47	48	42	45	30	35	短剣×2、レザーシールド、ホルター、バーバリアンのズボン
3	35	45	55	40	45	40	兎の足、チュニック、レザーズボンとレザーブーツ
3	37	47	57	37	47	37	ムーン・ストーン、長衣、シルクのシャツ、サンダル
1	50	30	35	45	30	45	なし
	42	40	42	36	53	40	魔法の箱、ガウン、サンダル
2	39	45	47	33	48	43	毒投げ矢×2、青色ズボン、レザーチョッキとレザーブーツ
4	40	43	48	34	50	59	暗黒のマント
	55	43	30	46	38	48	こんぼう、つの兜、バーバリアンのズボン、サンダル
	45	35	38	55	35	35	矢×2、スェードブーツ、レザーチョッキとレザーズボン
	58	48	35	35	43	55	なし
	43	55	40	35	45	50	サムライソード、武道ズボン、武道着
	46	40	39	50	45	45	レザーチョッキ、レザーズボンとレザーブーツ
	40	53	45	47	45	35	ローブ、シルクのシャツ レザーズボンとレザーブーツ
2	45	45	47	35	50	35	弓、ダブレット、緑のズボンと緑のブーツ
	42	35	40	48	40	45	パン、リンゴ、チーズ、ガウン、サンダル
2	41	36	45	45	55	55	杖、チュニック、青色ズボン、サンダル

	名 前	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード	戦士	忍者	僧侶
	ソンヤ	65	70	2	54	4		
	スタム	75	80	0	52	4		
	シーラ	53	72	15	41			2
	ティギー	25	45	35	34		2	
	ウー・ツェ	45	47	20	41		2	3
	ウーフ	40	50	30	37		3	2
	ゼッド	60	60	10	42	2	2	2

1～4の数字が大きい

8.2 おすすめパーティーの組み合わせ

パーティーの組み方によって冒険の難易度は大幅に変わります。比較的簡単に冒険ができる、初心者向けのおすすめパーティーを紹介しましょう。



A	
前列	ダルー、ヒッサー
後列	ウーフ、ゴスモグ

バケモノパーティー。体力とマナの多さでは、一番だと思われるパーティー。序盤戦はかなり楽に進められる。



B	
前列	イアイドー、スタム
後列	ティギー、ウー・ツェ

メンバー全員が、最初からいい武器を持ってる。序盤戦から終盤戦までバランスよく成長していく。

魔法使い	強さ	機敏さ	賢さ	生命力	耐魔法力	耐火力	持ち物
	54	45	39	49	40	40	つるぎ、くびかざり、ホルター、長衣、サンダル
	52	43	35	50	35	55	斧、レザーズボン、チュニック、スェードブーツ
3	38	35	43	45	42	40	リンゴ、ダブレット、騎士のマント
3	30	45	50	35	59	40	小型杖、上着、長衣、サンダル
	38	35	53	45	47	40	手裏剣×3、騎士のマント、シルクのシャツ、サンダル
	33	57	45	40	35	40	空フラスコ、レザーチョッキ
2	40	40	40	50	40	40	たいまつ、青色ズボン、胴着、金属ブーツ

まどレベルが高くなる



C

前列　ソンヤ、レイラ

後列　イライジャ、ティギー

メンバーのそれぞれが、戦士、忍者、僧侶、魔法使いの能力にたけているため、全てのレベルを持つオールマイティーにつかえるパーティーとなっている。



D

前列　ティギー、ウーフ

後列　イライジャ、ウー・ツェ

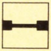
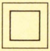
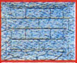
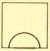
魔法による遠距離からの攻撃が可能なパーティー。序盤戦は、ヘルスが少ないため多少つらいが、後半戦に入るころには、魔法に関しては最強のパーティーになっているだろう。

9. マップの紹介

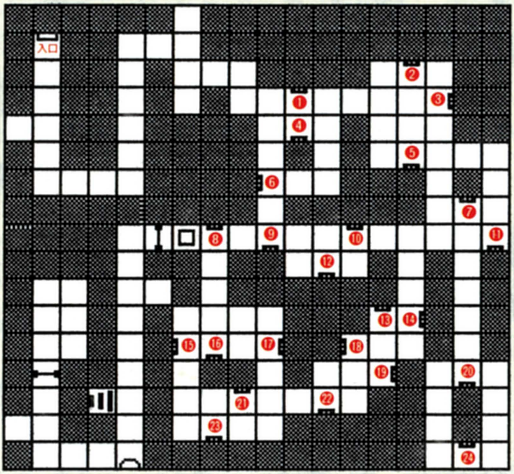


この「ダンジョン・マスター」は、3Dの迷路を、さまざまなモンスターに出会ったり、ワナのなぞを解いたりしながら、冒険して行くことが、たのしいゲームです。マップを見ながら冒険をすると、たのしさが半減しそうなのですが、ゲームをスタートしたばかりなのに、どうしても先に進むことのできない人のために、ここでは特別に、入口の階から地下2階までの3レベルのマップを紹介しましょう。

入口のある階はレベル1、階段で1階分降りた地下1階をレベル2、その下の地下2階をレベル3とします。

記号	写真	名　前	説　　明
		扉(とびら)	開ける方法はいろいろある。鍵が必要だったり、プレッシャー・プレートにのったり……
		階　段	つながりを必ずチェックしておこう
		泉	ここで皮袋やフラスコに水を補給する
		ピット(穴)	こうした落とし穴がいくつもあり、中にはスイッチで閉められるものもある
		プレッシャー・プレート	この上にのったり、物をおいたりすることで、スイッチの働きをするものが多い
		フォース・フィールド	フォース・フィールドには、テレポート、バリア、回転など、いろいろな働きがある
		消える壁	壁があるように見えるが実は通りぬけできたり、消えたりする
		ヴィーの祭壇	骨を置くと、死者を復活させる祭壇
		ボタン	壁に埋め込まれたものもあるので注意が必要

レベル１（入口の階） LEVEL 1



❶イアイドー
❷チャニ
❸ホーク
❹ゼッド
❺ポリス
❻イライジャ
❼アレックス
❽ハルク
❾シーラ
❿リンフラス
⓫ナビ
⓬ガンドゥ
⓭レイラ
⓮ソンヤ
⓯ダルー
⓰ウー・ツェ
⓱ティギー
⓲ウーフ
⓳モウファス
⓴ヒッサー
㉑リーフ
㉒スタム
㉓アジジ
㉔ゴスモグ

マップの紹介

レベル2（地下1階）

❶レベル2におりるとまっ暗。たいまつをともすか、マジック・トーチの魔法を唱えよう。

❷扉ごしにマミーが……。武器がない時は、床にこん棒が落ちているので、とりあえずこれで倒すとよい。ダメージを受けてしまったら、一旦階段の上まで逃げてから眠り、体力を回復してから、再び戦うようにしよう。

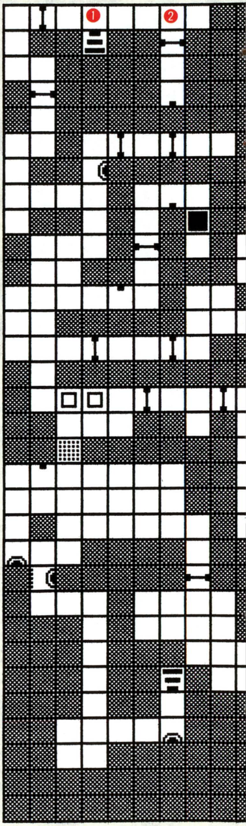
　また、壁にかくされたボタンも見落とさないように。

❸青い霧で満たされたフォース・フィールド。ここに入るとカギのあるところにワープする。

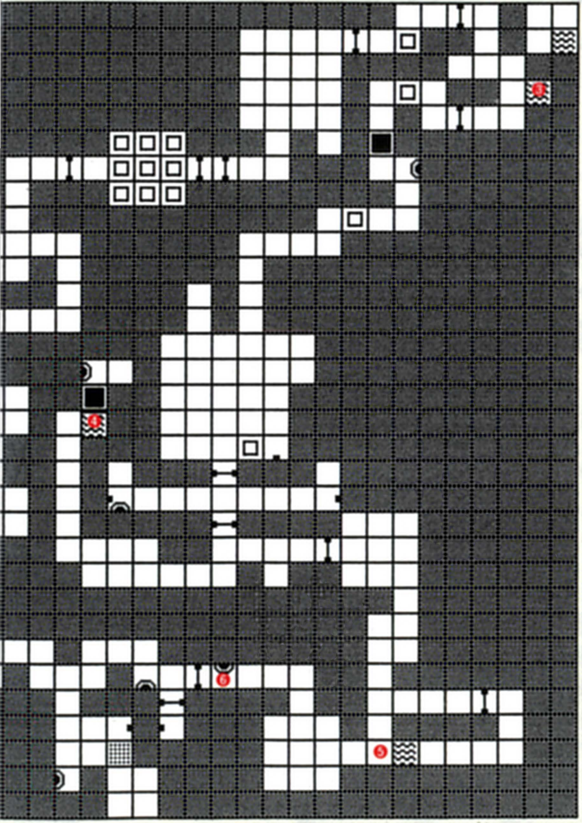
❹フォース・フィールドの中に入って、床になにか物を置いてみよう。すると、物は飛ばされ、ピット（穴）を閉じるスイッチを作動させる。

❺フォース・フィールドごしに宝箱が見える。反対側から回って手に入れよう。扉は力づくで！

❻壁に書かれたメッセージどうり、泉に銅貨を入れると・・・・



LEVEL 2



マップの紹介

レベル3（地下2階）

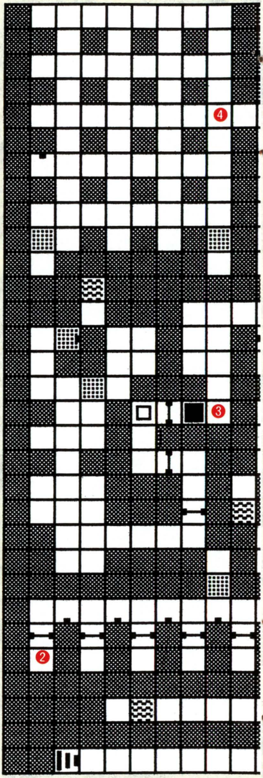
❶ここのスイッチを見落とさないこと!

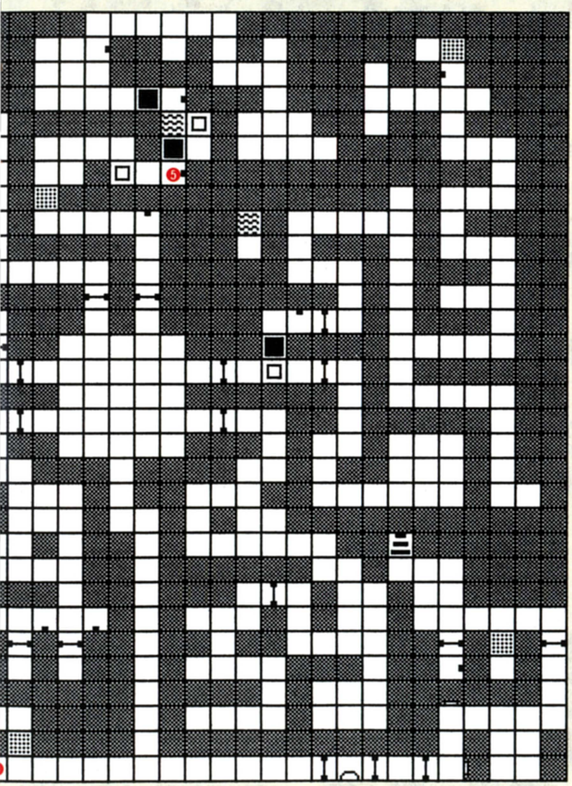
❷ここにある宝箱をとるには、フォース・フィールドを発生させて、宝箱をワープさせる。壁にも注意を!

❸扉を魔法で開ける。ピットを閉じるスイッチが見えてくる。

❹マトリックスの迷路。ある場所に行くと強制的に自分たちの向きを変えられてしまう。コンパスを使って、迷子にならないようにしよう。

❺ピットがあって進めない。ボタンをおすと、フォース・フィールドが現れる。フォース・フィールドが消える前に物を投げると、ピットを閉じるスイッチのところにテレポートしてくる。




5

10. 代表的な武器/防具の紹介



武器　（アクションハンドに持ち、攻撃メニューで選択する）

1. 短　剣	破壊力はあまりないが、敵に投げつけてダメージをあたえることができる	
2. こん棒	かたい木でできた攻撃用の武器であるが、攻撃力はあまりない	
3. ファルチオンの剣	片刃の刀剣で、剣の重量を利用して敵をたたき切る	
4. レイピア	敵を突き刺して攻撃する。刀剣の中では最も軽い	
5. ボーパルの剣	武器としての威力はあまりないが、実体を持たない敵を攻撃できる唯一の剣である	
6. 斧	非常に重いが破壊力があり、序盤戦で見つけたならば装備したほうが良いだろう	
7. 火の剣	剣から火炎弾を放つことができ、遠距離からの攻撃も可能な剣	
8. 暗黒の剣	非常に大きな破壊力をもつ剣	

盾（たて）　（レディハンドに持つことで、防御の役割をはたす）

1. レザーシールド	防御力が低く、あまりあてにならない	
2. スモールシールド	金属でできた円形の盾。小型だが防御効果は高い	
3. プラチナシールド	シールドの中ではかなり高い防御力をもっている	

兜（かぶと）　（頭にかぶると防御の役割をはたす）

1. つの兜	兜としての防御力はあまりなく、無いよりはましという感じ	
2. アーメット	普通の兜とは格段の違いの防御力をもっているが、重いという弱点がある	
3. デックス兜	非常に軽く、防御効果もかなり高い。身につけた者の体が機敏になる魔法がかかっている	

鎧（よろい）　（上半身につけると防御の役割をはたす）

1. シルクのシャツ	絹でできた上品な衣服。軽く、見た目は美しいが、防御力は保証の限りではない	
2. 武道着	名前のわりには防御効果はない	
3. レザーチョッキ	服としては一番防御力がある	
4. 鎧	板金で作られた鎧。防御効果もまずまずあるが、非常に重い	
5. プラチナの鎧	プラチナで作られた鎧、普通の鎧より軽く防御効果も高い	

鎧（よろい）　（下半身につけると防御の役割をはたす）

1. 騎士のマント	貧しい農民が身につける簡単な衣服。全体が騎士の身につけるマントに似ているためこの名がある	
2. 長衣	女性用の衣服。上着と揃いで着用するとなかなか優美である	
3. 緑のズボン	軽いわりには防御力が高い	
4. レザーズボン	獣の皮で作ったズボン。前半の有効な鎧である	
5. 力のグリーブ	高い防御力を持ち、装備した者の強さを上げる魔力を持ったグリーブ	

代表的な武器/防具の紹介

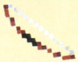
ブーツ （足にはくと防御の役割をはたす）

1. サンダル	軟らかい皮で作られたサンダル	
2. 緑のブーツ	非常に軽いブーツであり、制限重量が4kg増える	
3. スピードブーツ	魔法のブーツ。重い荷物を持っていても早く歩ける	
4. 金属ブーツ	金属で作られたブーツ、防御効果が高い	
5. プラチナブーツ	重いが防御効果はかなりある	

杖 （アクションハンドに持ち、攻撃メニューで選択する）

1. 小型杖	モンスターを手なずけて、攻撃させない効果がある。僧侶レベルの高い勇者が使うとモンスターからの呪文を防ぐことができる	
2. ユーの杖	小型杖と同様に僧侶レベルの高い勇者が使うと、実体を持たないモンスターに有効な対霊呪文などが使える	

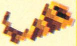
その他の武器

1. 弓	レディハンドに矢を持って使う。矢は矢筒に入れておけば自動的にレディハンドに持ちかえられ、連続で攻撃できる	
2. スリング	皮の帯に石をはさみ、それを回して遠心力で石を投げつける。レディハンドに石を持っていることが必要	
3. 稲妻リング	指輪の中に稲妻の魔法を封じ込めてあり稲妻（ライトニングボルト）を撃つことができる	
4. 時の眼	魔法の箱と同じ効力を持つリング	
5. フル爆弾	敵に投げつけ、その衝撃で爆発を起こし、敵にダメージをあたえる	

武器の中には使用回数に制限があり何回か使うと壊れてしまうものがあります。また、これら以外にも数多くの武器／防具があります。

11. 代表的なアイテムの紹介

アイテム

1.コンパス	コンパスを目アイコンにもっていくと現在向いている方向が表示される。また、手に持つとダンジョン画面にいながら、方向を知ることができる（コンパスの針は、常に北を指している。針が下を向いているとパーティーは南を、針が右ならパーティーは西を向いている）	
2.フラスコ	水や秘薬を入れておくための道具	
3.たいまつ	手に持てばダンジョンを明るく照らす	
4.皮　袋	水を持ち運ぶ道具。空になったら泉で補給する	
5.巻　物	ヒントや魔法に関する情報が書かれている	
6.銅　貨	ダンジョン内に店があるわけではないが、あれば何かと役に立つ	
7.ロープ	これを使えば落し穴に安全に降りることができる	
8.玉　石	かなり重量を持った石。ただの石だが使い道はいろいろある	
9.箱	木製の箱、比較的小さなアイテムなら8個まで収納できる。インフォメーション画面でアクションハンドに持つと、中身を見たり、出したりすることができる	
10.魔法の箱	敵の動きを一定時間止めることができる。魔法の箱は二種類あり効果時間がちがう	
11.恐怖の角笛	不気味な音を響かせて、敵に恐怖心をあたえ追いはらう	
12.青い宝玉	青い輝きを放つ宝玉。鍵と同様にあつかわれることが多い	

※7.ロープ、10.魔法の箱、11.恐怖の角笛はアクションハンドに持ち、攻撃メニューで選択して使用する

代表的なアイテムの紹介

薬

1. 秘薬ヴィー	傷をいやし、ヘルスの値を回復する薬	
2. 対ヴェン秘薬	体内の毒を中和する薬	
3. 秘薬クー	「強さ」の値を一時的に増す薬	
4. 秘薬ヤー	物理的な攻撃に対する抵抗力を高める薬	
5. 秘薬ネタ	「生命力」の値を一時的に増す薬	
6. 秘薬ロス	「機敏さ」の値を一時的に増す薬	
7. 秘薬モン	スタミナを回復するための薬	
8. 秘薬イー	一定量だけマナを回復する薬	
9. 秘薬デイン	「賢さ」の値を一時的に高める薬	
10. 秘薬ヴェン	敵に投げつけると割れて毒の霧が広がり、ダメージを与える	

食料

1. りんご	あまり満腹感は得られないが貴重な食料	
2. パ　ン	重量のわりに満腹感が得られる	
3. チーズ	比較的重量もあるが、かなりの満腹感が得られるだろう	
4. ワームの肉	ワームの胴体を輪切りにしたもの。重量のわりに満腹感が得られない	
5. スクリーマーの肉	スクリーマーの体は食用になる。ワームの肉よりは満腹感を得られる	
6. もも肉	ジャイアントラットのもも肉であり、上等の食料である	
7. ドラゴンステーキ	レッドドラゴンの肉で最も栄養価の高い食物である	

鍵

ゲーム中には数多くの種類の鍵がでてきます。ダンジョンの奥深く進むためには、発見した鍵は残らず集める必要があります。

▶ここに紹介した以外にもたくさんのアイテムが登場します。
それぞれの能力／効用などはプレイヤー自身で発見してください。
現実の世界では、それが普通なのですから……。

12. モンスター



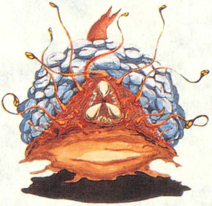
・マミー

一番最初に出会うモンスター。



・スクリーマー

肉は食料になるので、出会ったら必ずたおそう。



・ロックパイル

岩で体をおおっているので、なかなかダメージを与えることができない。毒を持っているので、毒を受けたら対ヴェン秘薬を飲んで、中和させよう。



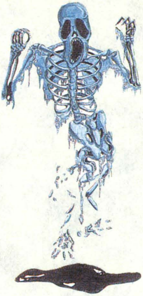
・ブルートロール

毒々しいモンスター。こん棒で殴ってくるが、あまり強くない。集団で現れるので、とりかこまれないこと。



・ワーム

強力な攻撃力を持ち、また毒も持っている、やっかいなモンスター。肉は食料になる。



・ゴースト

実体のないモンスターなので、ふつうの剣の攻撃は通用しない。ハーム・ノンマテリアルの呪文を使おう。



・ギグラー

攻撃力はないが足が速く、こちらの持ち物を盗んで行ってしまう。



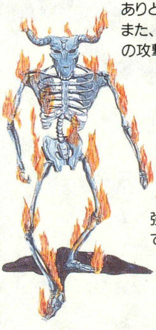
・ストーンゴーレム

ファイヤースタッフ（炎の杖）を守っている。石棒での攻撃は強力な破壊力を持つ。岩の体を持つため、こちらの攻撃はほとんど通じない。



・スペルバイン

ありとあらゆる呪文攻撃をしてくる。また、姿を自由に消せるので、通常の攻撃は効かない。ボーパルの剣を使おう。



・ファイアーデーモン

強力なファイアーボール（火炎弾）攻撃をしてくるので、はなれていても安心できない。

このほかにも、たくさんのモンスターが現れます

13. 魔法について



このゲームの特徴のひとつに魔法があります。魔法は呪文を唱えることによって効果を生じ、呪文はシンボルの組合せで作られます。

13.1 呪文のシンボル

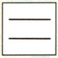
シンボルは、“パワー”“エレメント”“フォーム”“クラス／アライメント”の4つの作用に大別され、それぞれ、6つのシンボルによって構成されています。

〈I〉パワーのシンボル

パワーの作用は、呪文の強さを決定します。シンボルを組み合わせて呪文を構成する際に、必ず呪文の冒頭に置かなくてはなりません。つまり、呪文の効果に強さを与えるのが、パワーなのです。


ロー　縮小を表わすシンボル。呪文の効果は弱められ、初心者にも扱いやすいものとなる。


ウム　他のシンボルの働きを鎮静化させるため、呪文の効果をやや弱める。


オン　同等を表わすシンボル。本来の力をそのままの形で出させる。


イー　ウムと対称をなし、通常より強い力を与える。


パル　最強のモンの次に強い力を呪文に与える。


モン　最強のシンボル。熟達者のみが、この強大なる力を制御できる。

〈II〉エレメント・シンボル

パワーの次に置くのが、エレメントです。これは、呪文に物質的な現象を加味するもので、呪文の基本的な効果を決定します。よく使われる呪文は、パワーとエレメントのみで構成されています。


ヤー　大地の働きをもたらす。防御の呪文の基礎をなす有用なシンボル。


フル　火の働きをもたらす。


ヴィー　水の働きをもたらす。水は、喉の渇きをいやし、体力の回復や生命力を湧き起こさせる。


デス　欠乏、荒廃、虚無の要素をもたらす。


オー　空気の働きをもたらす。


ゾー　火よりも危険な作用をもたらす。



〈III〉フォーム・シンボル

フォームは、エレメントの次に置き、呪文に特定の方向を与えるものです。そのため、すべての呪文に必要というわけではありませんが、呪文に多様性を持たせてくれます。


ヴェン　あらゆる毒性を制御するものとされている。


ユー　狙った怪物にだけ呪文を作用させるシンボルとして利用される。


キャス　ある一点から衝撃波を発するという要素をもたらす。


イル　呪文に浮遊または飛行の要素をもたらす。


ブロー　友情と助け合いの要素をもたらす。


ゴー　敵の特性を呼び出す要素をもたらす。

〈IV〉クラス／アライメント・シンボル

クラス／アライメントの作用は、人間の職業や善悪に対する考えを、自然と結びつけるというものです。その制御には大量のマナを必要とし、初心者には扱いが難しいこともあり、呪文の最後に置かれます。


クー　戦闘に関するあらゆる要素をもたらす。


ロス　盗人とその技の要素をもたらす。


デイン　魔法の領域を開き、その技と力をもたらす。


ネタ　術者の信仰する神との関係から力を引き出す。


ラー　太陽とその他の恒星の光と熱の要素があり、強力なエネルギーを持つ。

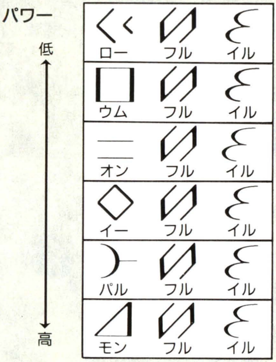

サー　ラーとは反対の性質を持ち、月の要素をもたらす。

魔法について

どのシンボルも、呪文を唱るたびにマナを消費します。どれだけのマナが消費されるかは、呪文がどのシンボルによって構成されているかで決まります。シンボルのマナの消費量は、4つの作用とも、6つのシンボルに応じて6段階に変化します。たとえば、パワーの作用は、もっとも作用の弱い“ロー”から、もっとも強い“モン”まで6段階のシンボルがありますが、マナの消費量も、ローがもっとも少なく、モンがもっとも多い、というようになります。

呪文を唱えることで消費されたマナは、時がたつにつれて、回復します。

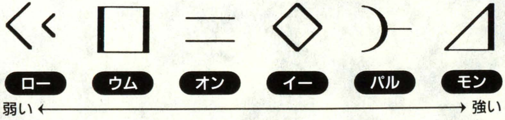
【例：ファイアー・ボールの呪文を唱える】



13.2 呪文

全ての魔法（呪文＝シンボルの組合せ）は、ダンジョン内にある巻物によって知ることができます。ここにその一部を紹介します。ここにない呪文もたくさんありますので、それは冒険をしながら巻物を探し、知るようにしてください。

▶パワー・シンボル◀



★あらゆる呪文の冒頭には、パワー・シンボルが置かれ、その後ろに続くシンボルによって創られる呪文の強さを決定する。 パワーが強くなると消費するマナの量も増える。

▶プリースト（僧侶）の呪文◀

ヤー			スタミナ・ポーション スタミナを回復させる秘薬モンを作る
ヤー	イル		シールド・スペル モンスターの攻撃に対するシールドを作り、ダメージを軽減させる。
ヤー	ブロー		シールド・ポーション モンスターの攻撃から身を守る、秘薬ヤーを作る
ヴィー			ヘルス・ポーション ヘルスを回復せさる秘薬ヴィーを作る
ヴィー	ブロー		キュア・ポーション 毒消しの薬、対ヴェン秘薬を作る
フル	ブロー	クー	ストレングス・ポーション 一時的に強さを増す秘薬クーを作る
フル	ブロー	ネタ	ファイアー・シールド 炎や熱から防御するシールドを作る

※空らんには発見した呪文を書いておきましょう

▶ウイザード（魔法使い）の呪文◀

ヤー	ブロー	ロス	マジック・フット・プリンツ 一度通ったところに足跡を残す
オー	ヴェン		ポイゾン・クラウド 毒の霧でモンスターにダメージを与える
オー	ユー	ラー	シーブズ・アイ 壁やドアが透明になり、向こう側のようすが分かる
オー	キャス	ラー	ライトニング・ボルト 稲妻を発生させ、モンスターにダメージを与える
フル			マジック・トーチ 回りを明るく照らす
フル	イル		ファイアー・ボール（火炎弾） 炎のエネルギーをぶつける攻撃呪文
デス	ヴェン		ポイゾン・フォウ 毒の矢でモンスターにダメージを与える
デス	ユー		ハーム・ノンマテリアル（対霊呪文） 実体を持たない相手に対する攻撃呪文
ゾー			ドア・オープン ドアを開ける

13. ゲームの助言

　ダンジョン・マスターは、リアルタイムのロールプレイングゲームです。あなたがじっとしている間も、時間は経過していきます。周りの世界は、あなたを待っていてはくれません。
　そのため、冒険に際してのポイントが、いくつかあります。よく読んで参考にしてください。

■常に準備をしておく

　突然のできごとに対する準備がとても重要になってきます。いつモンスターに出会ってもいいように、メンバー全員のアクションハンドには武器を持たせておきます。そして、クロスボウのような飛び道具を持っている場合には、忘れずレディーハンドに矢を持ちます。矢をたくさん持っているときは、矢筒にさしておきます。矢を射ると、自動的に新しい矢をレディーハンドに握ってくれます。

■呪文の練習をする

　魔法を使うにも呪文の練習が必要です。最初から難しい呪文を使うことはできません。まず、レベルの低いシンボルを使った呪文からスタートしましょう。そして、失敗も経験です。失敗をしても、技術は着実に進歩しているはずです。
　薬作りと防御の魔法はプリースト（僧侶）の専門ですが、その他、ほとんどの魔法は、ウィザード（魔法使い）の担当になります。

■戦闘経験を積む

　戦いも魔法同様、練習が必要です。戦闘経験を積むことによって、より強くなっていくのです。
　戦闘に強いメンバーは、敵に近い方に置き、強力な武器を持たせます。遠い場所にいては、いくら武器を振り回しても敵に届きません。反対に、飛び道具を持っているメンバーは、後方でよいでしょう。

■回りにも気を配る／逃げ道を確保する

　敵は、前からだけでなく、後ろや横から攻撃してくることもあります。逃げ道を確保しておくと、一時後退してパーティーの体力を回復させることができます。そして、どうしても危険な状態になったら、一目散に逃げましょう！

ゲームの助言

■注意深く見る

とても大切なものが、落ちていたり、なにかの下にかくれていたりするかもしれません。また、壁にはレバーやかくれたスイッチがあります。何物をも見逃さない目を養っておきましょう。

また、音も重要なヒントになります。ワナに足を乗せたときのカチリという音、扉が開くカラカラという音。これらを注意深く聞き分ける耳も養ってください。

■地図を作る

ダンジョンの正確な地図を描くことは、とても役立つ作業といえるでしょう。同じところをグルグル歩くといった無駄も、地図があれば防げます。まだ探索していない場所を発見したり、安全な逃げ道を確保するためにも、地図は重要です。24～28ページのマップを参考に地図を作ることをお勧めします。

■節約する

たいまつのような消耗品は、節約するようにしましょう。きれいな水があるところでは、必ず水の補給をし、食糧を見つけたらなるべく拾うように心掛けます。マナも、節約すべき消耗品です。マナが貯まっているときに、ケガや疲労を回復させる薬や、攻撃用の呪文を作っておきましょう。

ゲームの性質上、お電話やお手紙によるご質問には、誠に勝手ながらお答えいたしかねます。
「ダンジョン・マスター」に関しましては、攻略本が数種類出版されております。そちらを参考にしていただければ幸いです。

ビクター音楽産業株式会社
〒151 渋谷区千駄ヶ谷2-8-16
03-3423-9269（平日15:00～18:00）

STAFF

Executive Producer : Satoshi Honda
Producer : Harunobu Komori
Director : Toshiyuki Nagai
Director : Hisaki Yokoi
Assistant Director : Kazuya Tominaga
Chief Programmer : Teruhito Yamaki
Programmer : Yoshiaki Iwasawa
Programmer : Hiroshi Nakajima
Programmer : Kensuke Kobayashi/NCS
Music : Tsukasa Tawada
Music : Hikoshi Hashimoto
Sound Effects : Tsukasa Tawada
Graphics : Akatsuki Honda
Manual : Etsuko Matsuoka
Package and Manual Design : Comix Brand
Test Player : Takayuki Ando
Nobuaki Horie
Teruyuki Yoneyama
Kenji Kikuchi

ORIGINAL STAFF

Producer : Wayne Holder
Director : Doug Bell
Assistant Director : Dennis Walker
Graphics : Andy Jaros
Second Unit Director : Mike Newton

ORIGINAL GAME PRODUCED BY

FTL

Dungeon Master

発売元：ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16